

Approche motivationnelle et cognitive dans les apprentissages

Infos pratiques

- > ECTS : 3,0
- > Nombre d'heures : 24,0
- > Langue(s) d'enseignement : Français
- > Période de l'année : Enseignement sixième semestre
- > Méthodes d'enseignement : En présence
- > Forme d'enseignement : Cours magistral
- > Ouvert aux étudiants en échange : Oui
- > Composante : Sciences psychologiques, sciences de l'éducation
- > Code ELP : 5P6PCG1P

Présentation

Le cours s'organise en deux grandes parties. La première partie est consacrée à la présentation du champ théorique de la motivation dans le contexte des apprentissages. En effet, la motivation constitue un concept « valise » qui recouvre de nombreuses notions telles que le besoin, l'émotion ou encore la valeur. Ces différentes dimensions sont fréquemment associées à l'apprentissage et suggèrent l'existence de liens étroits entre ces phénomènes. Le cours vise ainsi à analyser ces relations en mettant en évidence les interactions entre les différentes formes de motivation et les mécanismes cognitifs de la mémoire, afin de mieux comprendre leur rôle dans les apprentissages.

À partir de cette clarification des liens entre motivation et mémoire, la seconde partie du cours examine leurs implications pour l'apprentissage, notamment à travers le cadre théorique de la charge cognitive. L'enjeu sera d'analyser comment l'architecture cognitive gère les ressources attentionnelles lorsque l'apprenant est placé dans des environnements stimulants. Nous explorerons ainsi les concepts de gamification (intégration de mécanismes de jeu dans un contexte non ludique) et de Game-Based Learning (apprentissage par le jeu).

Objectifs

L'objectif général de ce cours est d'explicitier les relations entre, d'une part, la motivation et les mécanismes cognitifs de la mémoire, et, d'autre part, les processus d'apprentissage.

Évaluation

SESSION 1 :

Devoir sur table. Ecrit - rédaction 1h

SESSION 2 :

Devoir sur table. Ecrit - rédaction 1h

DEROGATOIRE :

Devoir sur table. Ecrit - rédaction 1h

REPARTITION DE LA NOTE FINALE : 100% CM

Pré-requis nécessaires

AUCUN

Compétences visées

- Définir et distinguer les différentes dimensions de la motivation dans un contexte d'apprentissage.
- Analyser les interactions entre les différentes formes de motivation et les processus de mémorisation et d'apprentissage.
- Identifier les apports et les limites respectifs de la gamification et du Game-Based Learning au regard de leur efficacité pédagogique.

Bibliographie

- Dweck, C (2017) Osez réussir !: Changez d'état d'esprit. Mardaga.
- Fenouillet, F. (2025). La motivation. Les Topos, Dunod.
- Fenouillet, F., & Carré, P. (Eds.) (2024). Grand manuel de psychologie de la motivation. Paris : Dunod.

Kalyuga, S. & Plass, J. L. (2025). Rethinking cognitive load theory. Oxford University Press

PLass, J. L., Mayer, R. E. & Homer, B. D. (2019). Handbook of game-based learning. MIT Press.

Ressources pédagogiques

COURS EN LIGNE

Contact(s)

> **Emmanuel Schneider**

Responsable pédagogique
eschneider@parisnanterre.fr

> **Fabien Fenouillet**

Responsable pédagogique
ffenuil@parisnanterre.fr

> **Latifa Aouadi**

Contact administratif
laouadi@parisnanterre.fr